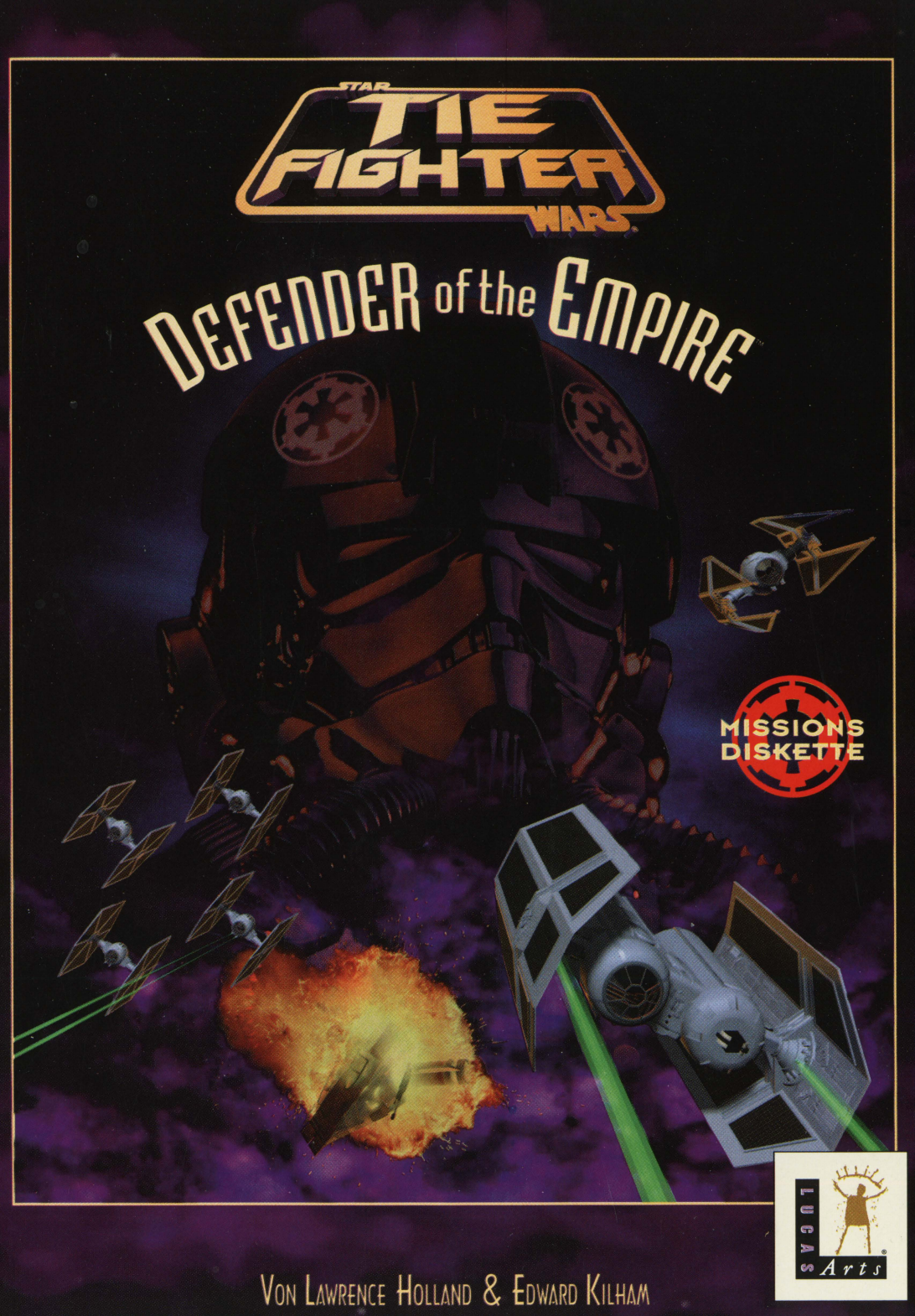


VON LAWRENCE HOLLAND & EDWARD KILHAM

STAR WARS

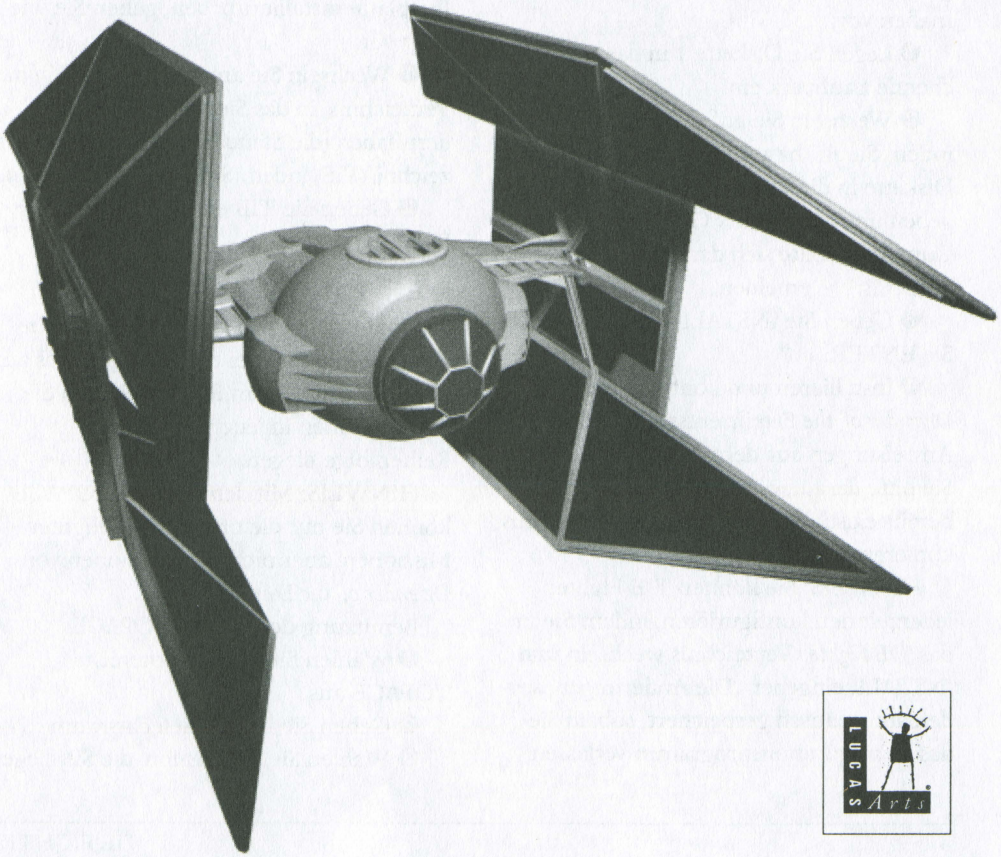
TIE FIGHTER

DEFENDER of the EMPIRE™

MISSIONSHANDBUCH

enthält

TIE Fighter Problembeseitigung



LUCAS Arts

DEFENDER OF THE EMPIRE

PACKUNG

In der Verpackung von *TIE Fighter: Defender of the Empire* sollten Sie folgendes finden:

- eine Registrierkarte
- eine Referenzkarte
- eine 3,5" HD Diskette und eine 3,5" DD Diskette

Sollte in der Packung einer dieser Gegenstände fehlen wenden Sie sich bitte an unseren Bestellservice.

INSTALLATION AUF DER FESTPLATTE

Starten Sie Ihren Rechner neu und gehen Sie am DOS-Prompt folgendermaßen vor:

❶ Legen Sie Diskette 1 in das entsprechende Laufwerk ein.

❷ Wechseln Sie auf dieses Laufwerk, indem Sie A: (bzw. B:, wenn sich die Diskette in diesem Laufwerk befindet) eingeben und danach ENTER drücken. Ihr Computer sollte sich dann mit „A:\>" (oder „B:\>") melden.

❸ Geben Sie INSTALL ein und drücken Sie ENTER.

❹ Installieren und konfigurieren Sie *Defender of the Empire* entsprechend den Anweisungen auf dem Bildschirm. Achten Sie bitte darauf, daß Sie das Spiel in das bereits existierende *TIE Fighter* Verzeichnis kopieren.

HINWEIS: Sie können TIE Fighter jederzeit neu konfigurieren, indem Sie in das *TIE Fighter* Verzeichnis wechseln und INSTALL eingeben. Die Änderungen werden automatisch gespeichert, sobald Sie das Konfigurationsprogramm verlassen.

DIE DATEI READ.ME

Diese Datei enthält Informationen, die erst nach Drucklegung des Handbuchs zusammengestellt wurden. Diese Informationen beziehen sich auf die Konfiguration des Speichers, der Soundkarte etc.

Wir empfehlen dringend, bei Fehlfunktionen des Spiels in dieser Datei nach Lösungen zu suchen.

ANZEIGEN DER DATEI READ.ME

❶ Wechseln Sie in das *TIE Fighter* Verzeichnis und geben Sie INSTALL ein.

❷ Wählen Sie mit den Pfeiltasten den Menüpunkt READ THE READ.ME FILE.

❸ Drücken Sie ENTER.

SPIELSTART

Nachdem Sie TIE Fighter auf Ihrer Festplatte installiert haben, gehen Sie wie folgt vor:

❶ Wechseln Sie am DOS-Prompt in das Verzeichnis, in das Sie TIE Figther installiert haben (die Standardvorgabe ist das Verzeichnis TIE, indem Sie CD\TIE eingeben.

❷ Geben Sie TIE ein und drücken Sie ENTER.

DER PILOT *TOPACE*

Zusammen mit *Defender of the Empire* wird die Pilotendatei eines Fliegerasses ausgeliefert. Mit diesem Piloten können Sie alle Missionen in jeder beliebigen Reihenfolge fliegen.

HINWEIS: Mit dem Piloten TOPACE können Sie nur die original TIE Fighter Missionen, aber nicht die Missionen von *Defender of the Empire*, fliegen.

Benutzung des Piloten TOPACE:

❶ Wählen Sie in der Pilotenliste TOPACE aus.

❷ Gehen Sie in den Gefechtsraum.

❸ Wählen Sie die Mission, die Sie fliegen

wollen und klicken Sie auf das rote Feld auf der rechten Seite.

Sie können alle Medaillen und Auszeichnungen, die der Pilot in *TIE Fighter* erhalten hat ansehen, indem Sie:

❶ Den Piloten TOPACE auswählen.

❷ Die Taste ESC drücken und damit den persönlichen Datenblock des Piloten aktivieren.

DAS RAKETENBOOT

Das Raketenboot ist ein neues Kampfraumschiff, das Sie erstmalig in *Defender of the Empire* fliegen können. Die Steuerung dieses Schiffs erlernen Sie am besten, indem Sie zunächst die dafür vorgesehenen Trainingsmissionen im Gefechtsraum fliegen. Wir empfehlen DRINGEND, diese Übungsmissionen vor einem Kampfeinsatz mit diesem Schiff zu fliegen.

BEREITSTELLUNG FREIEN HAUPTSPEICHERS

TIE Fighter benötigt einen bestimmten Mindestwert freien Hauptspeichers, damit das Programm überhaupt gestartet werden kann. Treten beim Start des Programms Fehler auf oder erhalten Sie Meldungen, daß nicht genügend Hauptspeicher frei ist, sollten Sie eine Bootdiskette anlegen.

Sie können diese Bootdiskette vom Installationsprogramm anlegen lassen, indem Sie den Punkt MAKE A BOOT DISK wählen. Folgen Sie nun den Anweisungen auf dem Bildschirm. Nachdem die Diskette erstellt wurde, legen Sie sie in Laufwerk A: ein und starten Sie Ihren Rechner neu.

HINWEIS: Die Bootdiskette muß auf Laufwerk A: erstellt und eingesetzt werden. Sollten Sie bereits für ein anderes Lucas Arts Spiel (zum Beispiel *Sam & Max oder Rebel Assault*) eine Bootdiskette erstellt haben, müssen Sie trotzdem eine neue erstellen, da die alten mit diesem Spiel nicht laufen.

HAUPTSPEICHER UND EXPANDED MEMORY

Wird dem Programm Expanded Memory zur Verfügung gestellt, erfolgt das Umschalten zwischen den Blickrichtungen aus dem Cockpit schneller. Außerdem sind die graphischen Details feiner. Je mehr Expanded Memory zur Verfügung steht, desto flüssiger wird die

Simulation ablaufen. Wir empfehlen, dem Programm mindestens 588K Hauptspeicher und 2000K Expanded Memory zur Verfügung zu stellen, damit die Grafik komplett in den Speicher geladen werden kann. Wenn Sie speicherresidente Programme geladen haben oder Speicher an einen Disk-Cache vergeben haben, können Sie diesen Speicher wieder freigeben, indem Sie diese Programme beenden.

Während der Simulation läuft die Musik nur, wenn dem Programm Expanded Memory zur Verfügung steht.

HINWEIS: Der Treiber für die Sound Blaster AWE-32 benötigt fast 10K mehr Speicher als die anderen Treiber. Wenn Sie nicht genug freien Hauptspeicher haben, erstellen Sie eine Bootdiskette oder wählen Sie im Konfigurationsprogramm Sound Blaster 16 mit 4-OP FM Musik.

Achten Sie bei der Bereitstellung des Speichers darauf, daß Sie Expanded Memory nicht mit Extended Memory verwechseln.

TIE FIGHTER Problembeseitigung

ÜBER DIESEN ABSCHNITT...

In diesem Abschnitt finden Sie die bei *TIE Fighter* am häufigsten aufgetauchten Probleme und ihre Lösungen. Sie finden hier außerdem eine Anleitung zum Erstellen einer Bootdiskette.

Der Abschnitt ist in fünf Hauptkategorien unterteilt:

❶ Der Einsatz der Bootdiskette und eine Anleitung zum Erstellen einer Bootdiskette mit dem Installationsprogramm.

❷ Speicherprobleme

❸ Was mache ich, wenn das Programm „hängt"?

❹ Soundkarten

❺ Zu langsamer Spielablauf.

❶ ERSTELLEN EINER BOOTDISKETTE

Der Einsatz einer vom Installationsprogramm erstellten Bootdiskette stellt einen wichtigen Schritt bei der Fehlerbehebung dar. Das Programm erstellt die zum Start nötigen Dateien und erlaubt eine Anpassung der Systemdateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT auf der Bootdiskette, ohne die Dateien auf der Festplatte zu beeinflussen. Daher wurde dieser Abschnitt für die Anwender geschrieben, die bereits eine Bootdiskette erstellt haben und damit arbeiten.

Zur Erstellung einer Bootdiskette benötigt das Programm eine leere HD Diskette in Laufwerk A:. Nachdem Sie vom Hauptmenü des Installationsprogramms aus den Punkt MAKE A BOOT DISK gewählt haben, läuft der Vorgang automatisch ab.

Das Installationsprogramm starten Sie, indem Sie in das Verzeichnis TIE wechseln und danach INSTALL eingeben und ENTER drücken. Bewegen Sie den Menübalken auf die Zeile MAKE A BOOT DISK und drücken Sie ENTER.

❷ SPEICHERPROBLEME

Ⓐ Ich erhalte die Nachricht „Using 2000K EMS will add more music and speech. 573K MAIN, 896K EMS required!", nachdem ich das Programm gestartet habe.

Diese Meldung bedeutet, daß nicht genug Hauptspeicher oder Expanded Memory frei ist. In den meisten Fällen kann diese Meldung umgangen werden,

indem Sie eine Bootdiskette erstellen und von dieser starten (siehe ERSTELLEN EINER BOOTDISKETTE). Sollte die Meldung auch danach noch erscheinen, müssen wahrscheinlich die Startdateien auf der Bootdiskette angepaßt werden.

Sie benötigen mindestens 572K freien Hauptspeicher, damit das Spiel gestartet werden kann. Abhängig von der eingesetzten Soundkarte dann dieser Wert auch darüber liegen. Wieviel Hautspeicher frei ist, erfahren Sie, indem Sie vom DOS-Prompt aus den Befehl MEM geben und den Wert in der Zeile „Größter zusammenhängender Bereich für ausführbares Programm" ablesen. Wenn Sie keine Diskkompressions-Software (wie zum Beispiel Stacker oder Double Disk) benutzen, können Sie mehr Speicher freimachen, indem Sie den Maustreiber beim Systemstart nicht laden. Setzen Sie dazu vor die Zeile, in der der Treiber in der Datei AUTOEXEC.BAT oder CONFIG.SYS geladen wird die Anweisung REM in der Form:

REM C:\MSMOUSE\MOUSE.COM /Q

Es kann beim Start auch zu Fehlermeldungen kommen, wenn nicht mindestens 900K Expanded Memory (EMS) genutzt werden können. Dieses Problem tritt meist nur auf Computern auf, die nur mit 2 MB bestückt sind und bei denen deshalb nicht mehr EMS bereitgestellt werden kann. Prüfen Sie mit Hilfe des Befehls MEM, wieviel Expanded Memory noch frei ist. Den Wert Entnehmen Sie der Zeile „Freier EMS Speicher".

Ⓑ Ich erhalte die Nachricht „Using 2000K EMS will add more music and speech. 573K MAIN, 896K EMS required!", wenn ich das Programm verlasse.

In diesem Fall ist es wahrscheinlich, daß das Programm weniger als 2000K EMS belegen konnte. Sehen Sie mit Hilfe des Befehls MEM nach, wieviel Speicher frei ist. Tritt diese Meldung auf, kann es vorkommen, daß einige digitalisierte Soundeffekte und die Sprachausgabe während des Fluges unterdrückt werden.

Ⓒ Ich erhalte die Nachricht „Set files to 30 in config.sys" und das Spiel läßt sich nicht starten.

Wahrscheinlich war die Systemvariable FILEs während der Installation nicht auf den Wert 30 gesetzt. Erstellen Sie mit Hilfe des Installationsprogramms eine Bootdiskette (siehe ERSTELLEN EINER BOOTDISKETTE) und löschen Sie *TIE FIGHTER* von der Festplatte. Starten Sie den Rechner mit der Bootdiskette und installieren Sie das Spiel erneut.

❸ WAS MACHE ICH, WENN DAS PROGRAMM „HÄNGT"?

Ⓐ Das Programm hängt während der Joystick-Kalibrierung.

Meist liegt es daran, daß der Joystick über eine I/O-Karte angeschlossen ist. Stecken Sie den Joystick auf den dafür vorgesehenen Anschluß einer Joystick- oder Soundkarte und schalten Sie den Anschluß auf der I/O-Karte ab.

Ⓑ Ich benutz QEMM als Speichermanager und das Spiel hängt sich gelegentlich auf.

Es kommt oft vor, daß sich das Spiel nicht mit dem Stealth-Modus des Treibers verträgt. Deaktivieren Sie diesen Modus, bevor Sie TIE Fighter starten. Da die dazu nötigen Parameter von der eingesetzten Version abhängig sind, schlagen Sie bitte im QEMM Handbuch die notwendigen Schritte nach. Sollte es danach weiterhin

zu Störungen kommen, ersetzen Sie den Treiber durch den bei DOS mitgelieferten Treiber EMM386. Ersetzen Sie dazu in der Datei CONFIG.SYS den QEMM-Aufruf durch die Zeile:

DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM 3072 D=26

Auf einigen Rechnern kann sich die Datei EMM386.EXE auch in einem anderen Verzeichnis befinden. Setzen Sie in diesem Fall das richtige Verzeichnis in die Datei CONFIG.SYS ein.

DEVICE=C:\WINDOWS\EM386.EXE RAM 3072

Der Wert 3072 gibt an, wieviel Speicher als Expanded Memory zur Verfügung stehen soll. Diesen Wert können Sie frei an den in Ihrem Rechner installierten Speicher anpassen. Behalten Sie den Wert 3072 bei, benutzt TIE Fighter mehr als 2,5 MB RAM. Haben Sie MS-DOS 6.0 oder höher installiert, können Sie diesen Wert auslassen, weil der Speicher dann dynamisch verteilt wird.

© *TIE Figter* **bleibt bei eingeschaltetem Sound hängen, läuft aber, bei ausgeschaltetem Sound.**

Es kann bei einigen Soundkarten zu Adressierungskonflikten kommen. Dies erkennen Sie daran, daß das Spiel sich nur bei eingeschaltetem Sound aufhängt.

Geben Sie dazu am DOS-Prompt im Verzeichnis TIE den Befehl SETMUSE ein und drücken Sie ENTER. Wählen Sie den Punkt CUSTOM SETUP. Sie gelangen nun ins Standardmenü. Ihre Soundkarte wird nun neben SOUND CARD angezeigt. Drücken Sie ENTER und wählen Sie aus den aufgelisteten Soundkarten NONE aus. Bewegen Sie den Balken jetzt mit den Pfeiltasten auf QUIT und drücken Sie dann ENTER. Drücken Sie jetzt Y, damit die Konfiguration gespeichert wird.

Nun befinden Sie sich wieder im Verzeichnis TIE. Geben Sie TIE ein und drücken Sie ENTER. Läuft das Spiel jetzt ohne Probleme, kann es bei der Soundkarte bisher zu einem Konflikt des DMA Kanals oder des IRQ gekommen sein. Ändern Sie diese Einstellungen mit dem dafür vom Hersteller mitgelieferten Programm oder direkt auf der Karte, indem Sie die entsprechenden Jumper umstecken. Wie Sie bei Ihrer Soundkarte vorzugehen haben, entnehmen Sie bitte dem zur Karte mitgelieferten Handbuch.

Nachdem Sie die nötigen Änderungen vorgenommen haben, starten Sie das Programm SETMUSE erneut und wählen Sie den Punkt EXPRESS SETUP. Das Programm sollte die Soundkarte, DMA und IRQ automatisch erkennen. Ist dies nicht der Fall, sehen Sie bitte nach, ob Sie die Einstellungen mit der Software beziehungsweise auf der Karte korrekt vorgenommen haben und starten Sie das Programm erneut. Probieren Sie verschiedene Einstellungen für DMA und IRQ, bis der Adresskonflikt beseitigt ist. Denken Sie auch daran, nach jeder Änderung den Rechner neu zu starten.

Kann das Spiel auch dann nicht fehlerfrei ausgeführt werden, wenden Sie sich bitte an den technischen Kundendienst des Kartenherstellers.

❹ SOUNDKARTEN

Ⓐ Ich habe eine Soundkarte im Rechner, höre aber keine Musik während des Spiels.

Dieser Fehler tritt häufig auf, wenn dem Programm nicht genügend Speicher zur Verfügung steht. Für kompletten Sound (Musik, Sprache) benötigen Sie mindestens 2 MB freies EMS. Erstellen Sie dazu eine Bootdiskette (siehe ERSTELLEN EINER BOOTDISKETTE). Überprüfen Sie außerdem die Einstellungen des Mixer Programms. Es kann sein, daß einige Kanäle lediglich zu leise beziehungsweise abgeschaltet sind. Wenn Sie *TIE Fighter* auf einer komprimierten Festplatte installiert haben, sind die nötigen Dateien unter Umständen nicht korrekt dekomprimiert worden. Auf komprimierten Festplatten belegt das Spiel 34 MB (17 MB auf unkomprimierten Festplatten). Die besten Ergebnisse erhalten Sie, wenn Sie das Spiel auf einer unkomprimierten Festplatte installieren.

Ⓑ Ich höre keine Musik und/oder keine digitalen Effekte, wenn ich eine Mission fliege.

Erstellen Sie eine Bootdiskette (siehe ERSTELLEN EINER BOOTDISKETTE) und achten Sie darauf, daß mindestens 2 MB EMS frei sind. Während des Fluges können Sie außerdem die Lautstärke separat einstellen. Drücken Sie dazu während des Fluges die Taste ESC und überprüfen Sie die Einstellungen.

Ⓒ Ich höre Musik aber keine digitalisierte Sprache.

Erstellen Sie eine Bootdiskette (siehe ERSTELLEN EINER BOOTDISKETTE). Überprüfen Sie die Einstellungen des Mixer Utilities und sehen Sie nach, ob die Ausgabe digitalisierter Effekte aktiviert und laut genug eingestellt ist. Zu niedrig eingestellte Werte treten häufig bei den Soundkarten Reveal Sound F/X, Aztech Labs und Gateway 2000 auf.

ZU LANGSAMER SPIELABLAUF

Ⓐ *TIE Fighter* ruckelt auf meinem Computer.

Abhängig von der Geschwindigkeit Ihres Computers kann die Grafikausgabe langsamer werden, wenn sich mehrere Schiffe im Kampf befinden. Wenn Sie der Meinung sind, daß der Spielfluß gelegentlich etwas stockt, gehen Sie folgendermaßen vor:

❶ Sehen Sie im BIOS nach, ob der interne und externe Cache des Prozessors aktiviert sind.

❷ Aktivieren Sie das Cacheprogramm Smartdrive in den Startdateien. Bei 4 MB RAM empfehlen wir 512KB als Cache zur Verfügung zu stellen. Je mehr RAM im Rechner installiert, desto großzügiger können Sie diesen Wert einstellen. Die nötigen Schritte entnehmen Sie bitte Ihrem DOS Handbuch.

❸ Sehen Sie nach, ob der Turboschalter des Rechners gedrückt ist.

Sollte der Spielablauf noch immer zu langsam sein, sollten die folgenden beiden Punkte für mehr Geschwindigkeit sorgen.

❶ Setzen Sie die Detailstufe herunter, schalten Sie die Planetenansicht, Galaxien und Sternennebel ab.

❷ Fragen Sie einen Computerfachmann, mit welcher Konfiguration sich die Leistung Ihres Rechners erhöhen läßt.

CREDITS

Projektleitung und Design:	Lawrence Holland und Edward Kilham
3D Flight Engine:	Peter Lincroft
Cinematic Engine:	Edward Kilham
Mission AI Engine:	Lawrence Holland
Spiel-Graphik:	Jim McLeod und Martin Cameron
Cockpit-Graphik:	Martin Cameron
Zwischenszenen:	Jon Knoles, Jim McLeod und Martin Cameron
Missionen:	David Maxwell und David Wessman
3D Flight Engine Modelle:	Wade Lady, Dave Bengel, Peter Lincroft und Martin Cameron
iMUSE Interactive Music System:	Michael Land, Peter McConnell und Justin Graham
Musik und Orchester:	Michael Land, Peter McConnell und Clint Bajakian
Digitale Soundeffekte:	Clint Bajakian
Aufzeichnung und Bearbeitung der Sprecher:	Khris Brown
Weitere Bearbeitung der Stimmen:	Clint Bajakian und Peter McConnell
Voice Producer:	Tamlynn Barra
Produzenten:	Kalani Streicher und Wayne Cline
Cheftester:	Brian Kemp
Tester:	William W. Brusn, Reed Derleth, Darren Johnson, Albert Chen und Sean Matheis
Weitere Tester:	Leyton Chew, Chris Snyder, Dan Connors, Matt Forbush, Damon Tripodi und Doyle Gilstrap
Kompatibilitäts-Tests:	Chip Hinnenberg
Überwachung der Qualitätssicherung:	Mark Cartwight
Produkt Marketing Manager:	Barbara Gleason
Public Relations:	Sue Seserman und Camela Boswell
Verpackungsdesign:	Terri Soo Hoo und Jon Knoles
Verpackungs-Titel:	Ron Lussier
Handbuch:	Wayne Cline
Handbuch-Design:	Shepard Associates
Produkt Support:	Mara Kaehn (Manager) und das Produkt - Support Team
Projektverwaltung:	Robin Holland
Besonderer Dank an:	Michael Bertram, Gary Summers und Steve „Pizza Man“ Dauterman
Unbezahlbare Unterstützung:	Laurie Canfield, Heidi Kilham, Robin Holland, Yali Lincroft, Debby McLeod und Maria Venezia
Original Titelmusik:	John Williams
Ganz besonderer Dank an:	George Lucas

DEUTSCHE VERSION: SOFTGOLD COMPUTERSPIELE

Projektleitung:	Thomas Brockhage
Programmübersetzung:	Nils Bote, Thomas Buchhorn, André Bremer
Handbuchübersetzung:	Bernd „Guybrush" Heuckendorf
Lektorat:	Antje Sprekeler, Annette Khartabil
Gestaltung:	Oliver Dannat
Produktion:	Jörgen Schlegel
Satz/Reinzeichnung:	Andreas Otte
Belichtung:	DTK-Publishing-Service
Druck:	Lippert Druck & Verlag

TECHNISCHER KUNDENDIENST

Sollten Sie technische Probleme mit dieser Missionsdiskette bzw. dem Hauptprogramm TIE Fighter haben (Installation, Sound oder ähnliches), wenden Sie sich bitte an unseren technischen Kundendienst. Telefon: 0 21 31 - 965 113, 155 oder 110 (montags bis freitags 8.30 - 16.00 Uhr).

HOTLINE

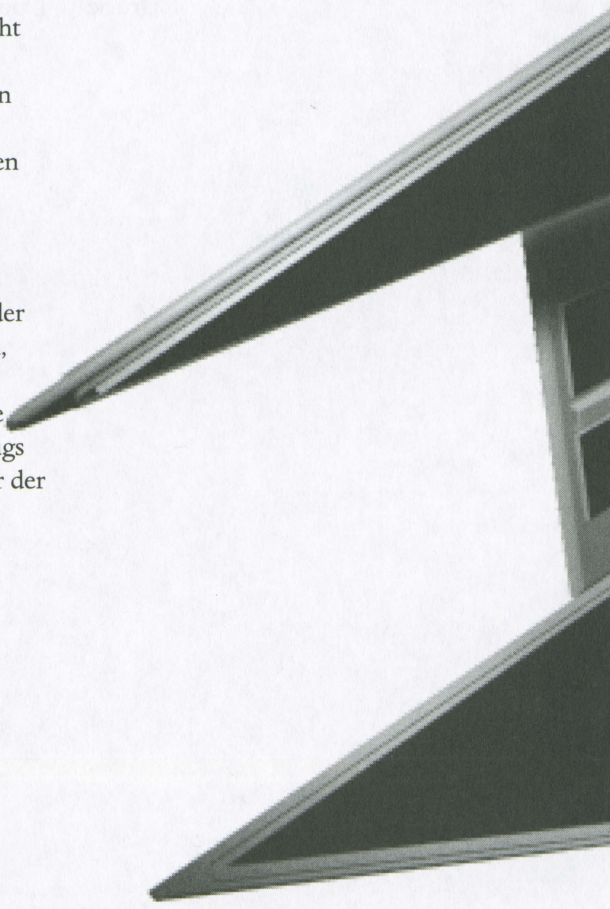
Für Ihre Fragen zum Spielablauf steht unsere Hotline zur Verfügung:

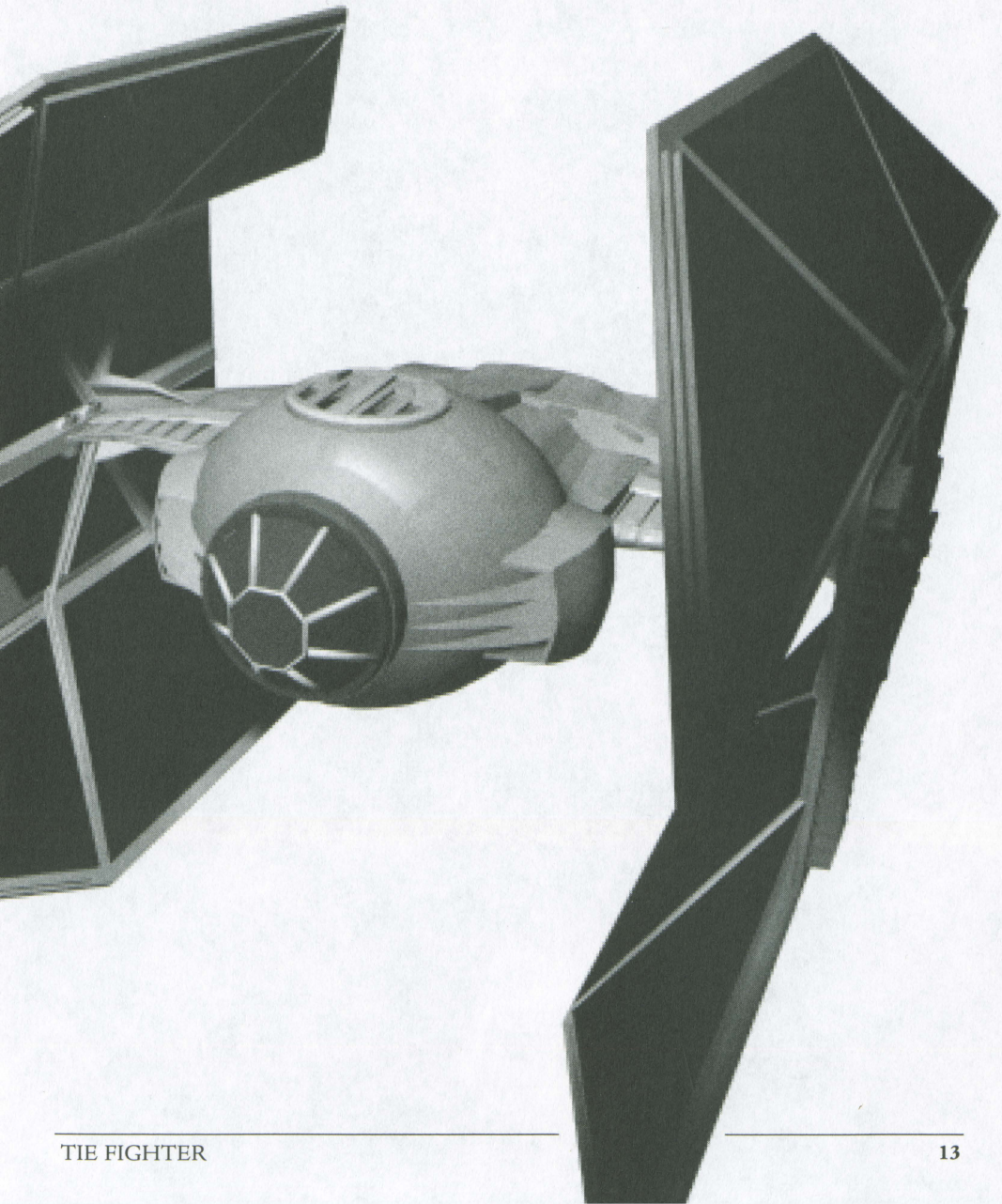
montags, mittwochs und freitags von 16.00 - 18.00 Uhr.

Telefon: 0 21 31 - 965 111. Bitte haben Sie etwas Geduld.

BESTELLSERVICE

Wenn Sie sich für weitere Spiele aus unserer Produktpalette interessieren oder gerne einen Katalog bestellen möchten, können Sie diese direkt bei unserem Bestellservice telefonisch anfordern. Sie erreichen unseren Bestellservice montags bis freitags von 8.30 bis 16.00 Uhr unter der Telefonnummer 0 2131 - 965 113.





COPYRIGHTS

Defender of the Empire and TIE Fighter games ©1994 Lucasfilm Ltd. and LucasArts Entertainment Company. All Rights Reserved. Used Under Authorization. Star Wars is a registered trademark of Lucasfilm Ltd. Defender of the Empire and TIE Fighter are trademarks of Lucasfilm Ltd. The LucasArts logo is a registered trademark of LucasArts Entertainment Company. *i*MUSE is a trademark of LucasArts Entertainment Company. iMUSE U.S. Patent No. 5.315.057.

All other trademarks are hereby acknowledged as the property of their respective owners.

Deutsche Lizenz: Softgold Computerspiele GmbH.

Published by SOFTGOLD